

REV'n'GE!

#162

Retro Emulator Vision and Game

Crysis
Amiga

Lethal Xcess

Desert Falcon

Crysis

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Settembre 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 9

Retro gaming

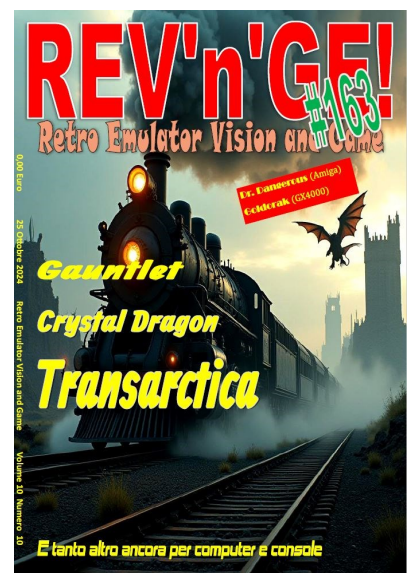
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 162

Dopo quindici giorni di Agosto davvero torridi è ritornata una estate più mite che mi ha permesso meglio di scrivere questo numero di Settembre che porta qualche bel titolo da leggere tra cui la fantascienza allo stato pure per Amiga. Ebbene è uscito per questa piattaforma il gioco Crisis e completamente gratuito.

Non è esattamente lo stesso gioco che avete giocato su PC perché è impossibile portarlo anche con la bravura degli attuali sviluppatori e non è stato usato nessun nuovo motore fantascientifico. E' Crisis sotto ogni aspetto anche con i vari filmati e le scene di intermezzo. Non voglio spoilerarlo nell'editoriale perché dovete leggerlo e poi provarlo di persona.

Qualche problema sempre con l'Amiga per una suite da ufficio che non sono riuscito a provare completamente, tuttavia, non è facile da usare oggi e quindi vorrei far venire la voglia a chi legge di provarlo e magari scoprire come funziona realmente.

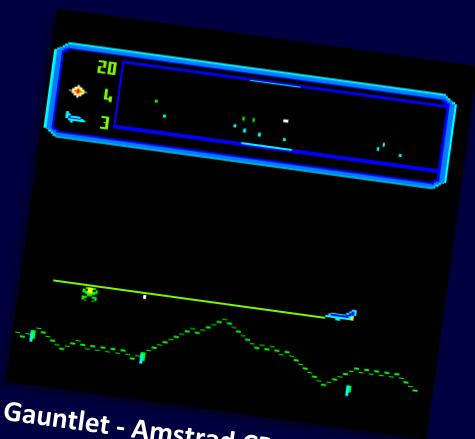
Buona Lettura!





Doctor Who and the Entropolytes - Commodore 64

Di questo gioco non so nulla e sembra quasi un misto tra un arcade e un puzzle game.



Gauntlet - Amstrad CPC

Il nome serve solo per confondervi!
Si tratta di un clone di Defender.



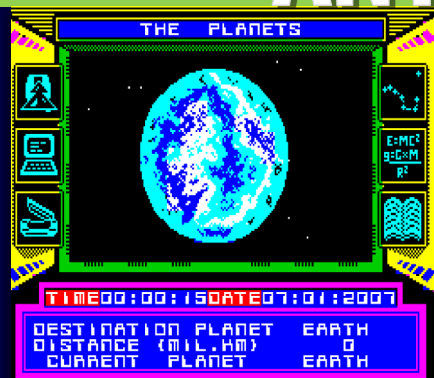
Dogfight 2187 - Commodore 64

Questo è una battaglia aerea in grafica vettoriale che si svolge nel futuro con astronavi spaziali. E' in Tedesco, ma come sparatutto non dovrebbero esserci problemi di comprensione.



Gauntlet - Amstrad CPC

Ecco il vero Gauntlet in tutto il suo splendore in versione CPC. E' uno dei rari giochi dove con la conversione non si è perso molto dell'originale Arcade.



The Planets - ZX Spectrum

Un'avventura Arcade per questo computer che vanta una bella grafica rara da vedere su questo Computer.

La foto è davvero molto intrigante e guardate che dettagli.



Championship Wrestling - Apple II

Non mi piacciono questi giochi per la loro difficoltà anche nell'eseguire le mosse, però ogni tanto vanno recensiti. E quindi mi tocca provarlo e vedere se il mio giudizio è troppo affrettato su questo genere di sport.



Crystal Dragon - Amiga

Uno dei tanti RPG per Amiga. Questa volta voglio vedere se è meglio o peggio di altri. La grafica è buona.



Transarctica - Atari ST

Questo è uno strategico tosto. Probabilmente più difficile di tanti altri. Ho sempre evitato di recensirli perché vanno studiati veramente tanto.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #162**Settembre 2024**

A.B.C... Lift-Off	ZX Spectrum	31
Android Two	ZX Spectrum	14
Astro Fantasia	Coin-Op	20
Crysis	Amiga	22
Decathlon	TRS-80 CoCo	13
Desert Falcon	Atari 7800	29
Docster's Digger	Commodore 64	9
Doctor Who and the Mines of Terror	Commodore 64	10
Game of Dragons	Amstrad CPC	11
Gates to Hell	Amstrad CPC	12
Lethal Xcess	Amiga	16
Office	Amiga	33
Police Force	MSX	24
Police Force II	MSX2	24
Space Mission	Arcadia 2001	28
Tempest	Coin-Op	20
Toyottes	Atari ST	17
World Class Leader Board	DOS	18

COLOPHON

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



ma la giocabilità e l'emozione sono insufficienti per tenervi incollati al monitor. Non è la prima volta che Psytronik prende della cantonate del genere pubblicando giochi che potrebbe finire direttamente nella spazzatura.

Un'avventura arcade 2D a scorrimento laterale nel quale siete un eroe solitario che deve affrontare l'armata dei morti del genio del male Khezam che vuole conquistare la terra (*poca fantasia perchè tutti i nemici dei vari giochi ambiscono sempre a questo scopo*).

Il nome del gioco ha a che fare con la vostra abilità con la pala. Non dovete scavare delle buche, ma riempirle. Dal cielo il perfido mago su un tappeto volante spara sul terreno delle bombe che provocano delle voragini (molto probabilmente per cercare di far



spiriti dei morti questi usciranno e la guerra sarà vinta dai nemici. E' un gioco noioso perché si svolge solo in una sola schermata, il cimitero, e dovete correre in continuazione a tappare i buchi che più passa il tempo e più diventano numerose.

Non avete nessuna abilità speciale per poter sconfiggere il mago oppure stordirlo temporaneamente. Lui crea buchi in continuazione e voi a tapparli con un colpo di pala alla volta e quando queste voragini sono profonde ci mettete un sacco di tempo a ricoprirle, mentre lui nel frattempo ne crea altre altrove.

Alla lunga diventa tedioso e stancante. Vi rendete conto che non dovete far altro che tappare buchi senza alternative per renderlo più appagante. La grafica e la musica sono di buona qualità,

uscire i morti viventi) e voi dovete velocemente ricoprirle evitando di farvi colpire da queste bombe.

E' una corsa contro il tempo perché le buche se colpite più volte dalle bombe diventano sempre più profonde e se raggiungono gli

La grafica è carina, ben definita e animata. La musica è carina, ma ripetitiva e noiosa dopo un po'. Giocabilità insufficiente e nessuna emozione per un gioco senza spina dorsale. Il punteggio forse è anche fin troppo generoso.



2019, PSYTRONIK

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	0
GLOBALE	5+



Un gioco basato sul sesto Dottore (quello interpretato da *Colin Baker*) e di fatto uno di piattaforme in cui il Signore del Tempo deve affrontare il suo avversario, Il Maestro che ha preso il controllo di una miniera che produce un minerale per la produzione di TIRU.

Voi, nel ruolo del Dottore, dovete trovare una capsula di memoria che serve per costruire TIRU, mentre il Maestro cerca di catturarvi per usare il vostro cervello per controllare il passato e il futuro attraverso TIRU.

Non siete soli in questa missione perché siete aiutati dalla una gatta robot chiamata Splinx (*ricorda un po' il cane robot K9*) che serve come inventario aggiuntivo dato che voi potete portare solo quattro oggetti. Sphinx ha un inventario iperspaziale dimensionalmente trascendentale in grado di portare anche oggetti giganteschi. Sphinx ha una sua energia che deve essere ricaricata; nelle caverne incontrerete gli abitanti che vi aiutano facendo delle missioni per voi e poi anche dei nemici che do-



vete evitare. Il Dottore, come sapete non ha armi.

La cosa carina appena finito di caricare è la musica originale della serie che è ben riprodotta e vale la pena aspettare qualche secondo prima di iniziare a giocare. Avete diverse vite e ogni volta che ne perdete una vi rigenerate, la tipica resurrezione dei Signori del Tempo, ma finite tutte morite definitivamente.

E' un gioco di esplorazione nelle caverne cercando gli oggetti utili, evitando i nemici trovando percorsi alternativi oppure saltandoli. Non è così appagante come sembra perché è più uno del tipo salta ed evita tutto quello che sembra letale.

Il gatto non vi segue, ma siete voi a doverlo prendere in braccio e portarlo in giro oppure va programmato per fare alcune azioni che riguardano anche la raccolta degli oggetti, sul seguirvi, mettere dei marcatori in giro e dirgli di seguire quel percorso oppure programmarlo per disattivarsi e risparmiare energia.

Come già detto prima ha delle celle di energia limitate e quindi do-

vete anche andare a cercare dei punti di rifornimento per la vostra gatta.

La programmazione la fate premendo il tasto "s" che di fatto è un sistema di controllo di Sphinx in cui gli dite cosa fare. Da qui potete anche controllare lo stato della sua carica energetica.

Probabilmente è la parte più bella perché la gatta non usa le scale e quindi dovete anche programmare un percorso che lei possa seguire per raggiungere oggetti a voi inaccessibili e poi ritornare da voi con essi.

La natura delle caverne rende l'operazione molto difficile e un po' frustrante.

Malgrado una bella grafica ben animata e colorata in cui riconoscete il sesto Dottore in una delle sue avventure contro il Maestro, non è proprio un gioco che verrà ricordato per la sua giocabilità o emozione.

E' un gioco di piattaforme in cui trovare la strada per raccogliere oggetti ed evitare nemici. I percorsi sono labirintici e troverete tanti percorsi chiusi con nemici che non potete affrontare.

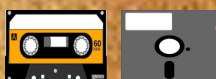
Dopo qualche partita comincia un po' ad annoiare.



1986, MICRO POWER

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	6+





ma quando vi avvicinate le lanciate e non cadono sempre nella piattaforma di sotto, ma addirittura rimbalzano fino ad uscire dallo schermo. Voi non potete saltare. Giocando con tattica perdetevi. Ho provato giocare lanciando le uova a caso in ogni direzione e ho passato il livello in pochi secondi.

Senza usare il cervello, senza guardare dove sono i nemici e lanciando le uova senza criterio ce la fate. Se state lì a guardare la posizione dei nemici come fare per prendere le uova perdetevi perché nel frattempo i draghi gialli volanti e vi raggiungono.

Un gioco arcade con elementi tipici di quelli a piattaforme, un po' come *Bubble bobble* e *Rodland*.

Il vostro scopo è quello eliminare tutti i draghi delle caverne pur non avendo armi a disposizione. In più potete prendere anche delle gemme per fare un po' di punti.

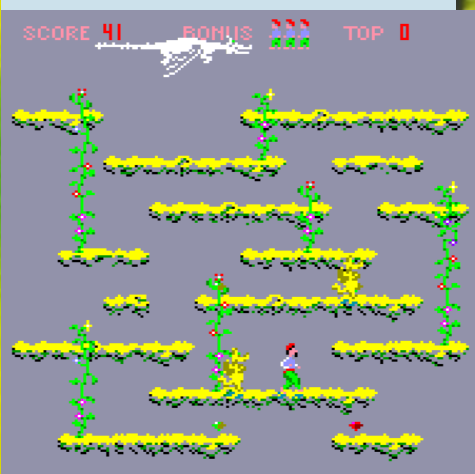
Un grande drago bianco depone delle uova che potete usare per sconfiggere i draghi spingendole verso i bordi delle piattaforme e facendole cadere in testa ai draghi che camminano sulle piattaforme sottostanti.

Questa cosa non è semplice perché dovete calcolare bene i tempi per riuscire a colpire i draghi.

Non avete nessuna arma e potete solo camminare in ogni direzione, salire e scendere da una piattaforma all'altra e cadere da qualunque altezza. Venite uccisi se venite travolti dalle uova o

venite colpiti dai draghi che girano per il livello.

Non c'è una vera trama. Lo scopo è quello di fare il maggior numero di punti.



Per passare di livello dovete uccidere tutti i draghi colorati, ma attenzione che se dovete prendere tutte le gemme prima di aver ucciso i draghi le cose si complicano perché questi ultimi diventano color porpora e molto difficili da sconfiggere. Dopo un po' di tempo cambiano di nuovo colore e diventano rossi e sono ancora più difficili perché volano e si arrampicano attaccandovi direttamente.

Quelli più facili sono i draghi verdi e blu che praticamente non volano e quindi distruggerli con le uova è fattibile. Anche quelli gialli volano e vi attaccano direttamente. Ci sono venti livelli di difficoltà variabile e quindi dovrebbe farvi divertire per un po'.

La teoria è facile, sembra fattibile. La pratica non è così perché le uova non le spingete fino al bordo,

Giocare a caso può andare bene con i draghi blu, verdi e pure quelli gialli. Non è però il sistema corretto di farlo perché poi nei livelli più avanzati non funziona più soprattutto se i draghi sono tutti volanti. E' divertente se in ogni livello ci sono dei draghi blu e verdi per una difficoltà calibrata. Se sono tutti volanti dopo qualche partita non ci giocate più.



1985, AMSOFT

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



evitare i nemici rischiate di mettervi in difficoltà più del previsto. I due tipi di salto sono gestibili molto bene dalla tastiera riconfigurabile, mentre con il joystick la leva in su e giù cambiano il tipo di salto che durante l'azione tende a farvi sbagliare.

L'idea è buona, ma mal progettata.

Me lo sentivo che questo gioco fosse interessante e già dalla trama dovrebbe esserlo ancora di più. A quanto pare Bill Gates vuole alienare la razza umana con il suo nuovo sistema operativo: Windows to Hell.

Voi siete un utente di Amstrad CPC che deve infiltrarsi nell'azienda Microsoft e infettare il computer centrale e distruggere il codice sorgente.

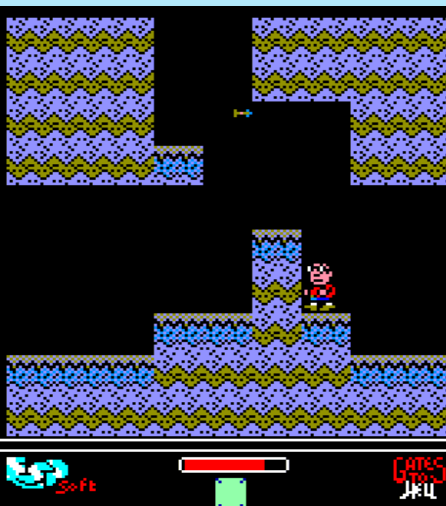
In effetti è un gioco tra fantasia e realtà: personaggi e aziende realmente esistenti che vogliono distruggere o conquistare il mondo. Più di 150 schermi divisi su tre livelli e sono multi direzionali perché sono quasi tutti labirintici per cui potete scegliere qualunque direzione per trovare enigmi da risolvere e nemici da affrontare che non sono tutti legati alla modernità della trama.

Troverete infatti pipistrelli, serpenti, pappagalli, frecce, monitor assassini e liquidi letali.

Iniziate la vostra avventura nella foresta, un livello di avvicinamento alla sede della Microsoft e quindi schermate più simile a tanti giochi di fantasia in fitti boschi.

Per poter accedere ai vari livelli dovete trovare delle chiavi.

Non avete nessun tipo di arma e potete evitare i nemici saltandoli.



Avete solo una vita con un po' di energia finita la quale avete perso. Il conteggio di quest'ultima è al contrario. La barra è vuota e si riempie ogni volta che avete un contatto con un nemico. Alcune trappole sono letali all'istante e il sistema di salto complica le cose perché ne avete di due tipi.

I caricamenti sono lentissimi e quindi se perdete e ricominciate dovete attendere più del dovuto. Peccato che la musica c'è sempre e anche quando morite c'è un jingle musicale, tuttavia, durante il gioco solo effetti sonori.

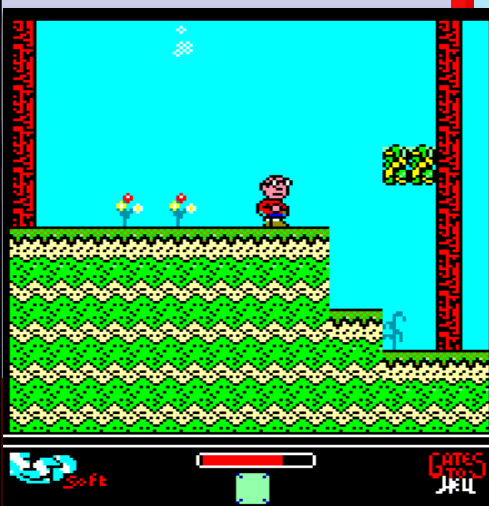
La giocabilità è un po' limitata dai salti che come detto sono la parte meno riuscita perché per

I giochi di piattaforme a schermata fisse sono i più odiosi perché non sapete cosa c'è dall'altra parte e alcune sezioni richiedono di saltare alla cieca tra uno schermo e l'altro. La giocabilità è penalizzata da questa cosa.

La grafica pur bella rispetto allo standard CPC 64k è buona, comunque, non del tutto convincente.

Un gioco a scorrimento avrebbe fatto la differenza in meglio.

Curiosità: l'azienda nemica non è Microsoft, ma Microchoft



2006, ESP SOFT

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	6-

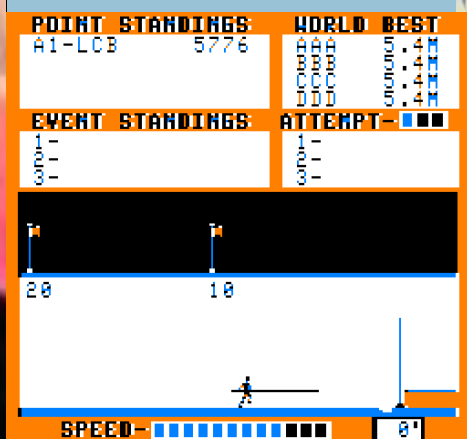


DECATHLON

PROGRAMED BY
RICHARD BORSHEIM

Quest'estate ci sono state le Olimpiadi di Parigi con varie discipline e specialità tra cui anche il Decathlon e per l'occasione ho scovato per il TRS-80 CoCo proprio questa specialità olimpica. Nella realtà gli atleti devono fare dieci discipline in cui molti di loro non sono preparati a farle perché si specializzano solitamente in una disciplina e invece qui devono farne 10 e magari in gare che non hanno mai fatto nella loro carriera. Questo è il bello del Decathlon. Non c'è un atleta preparato per tutte queste discipline e quindi una sfida interessante.

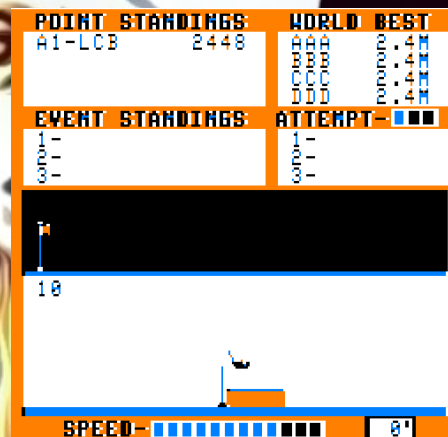
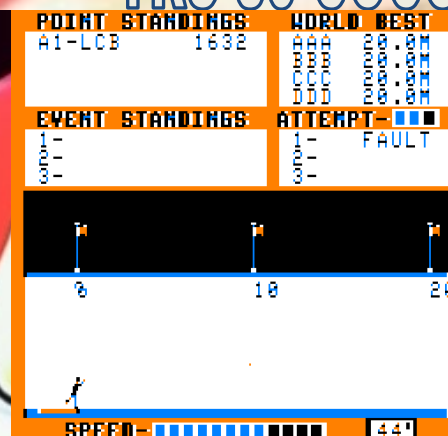
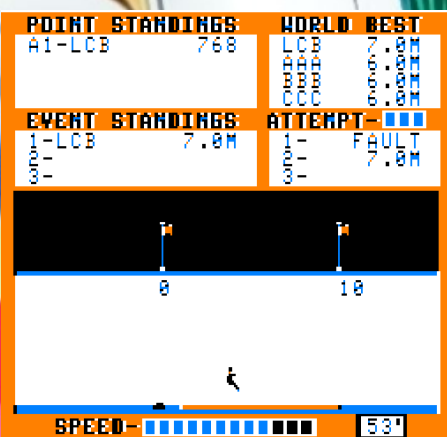
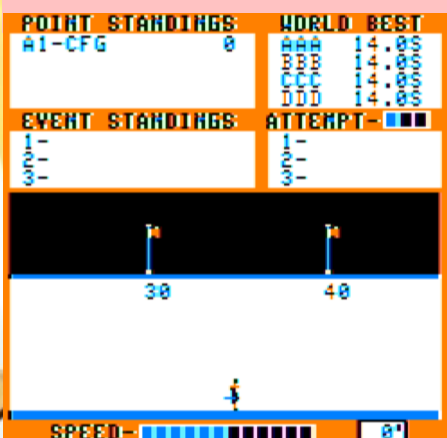
Partecipate al gioco scegliendo una delle tre Nazioni a disposizione e poi pronti per il Decathlon: 100 Metri Piani, Salto in Lungo, Lancio del Peso, Salto in Alto, 400 Metri, 110 Metri Ostacoli, Lancio del Disco, Salto con l'Asta, Lancio del Giavellotto e 1500 Metri. Potrebbe farvi confondere con Decathlon di Activision; questo è diverso come giocabilità e presto vi rendete conto quando sia forse estremamente più difficile.



Le specialità sono fattibili solamente qualificandovi per la prossima, un po' come quelle versioni di giochi olimpici Arcade.

Per ogni specialità avete le istruzioni su come giocare e i tasti relativi. Quando siete pronti premendo il tasto "enter" iniziate la vostra Olimpiade.

Comandi molto semplici: per prendere velocità il tasto "Enter", per saltare il tasto "J".



Dopo la prima specialità che pur sbagliando mi ha fatto passare alla seconda pensavo che fosse uno di quelli che non tiene conto della qualifica.

Dalla seconda specialità dovevete qualificarvi, altrimenti non potete proseguire.

La cosa buona è che avete solo due tasti da usare e quindi sicuramente molto facilitato però comunque per certe discipline dovevete essere bravi a fare le cose nel tempo giusto.



1984, SPECTRAL ASSOCIATES

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,5



La premessa da fare subito è che è un gioco senza nessuna trama con l'unico scopo di fare più punti possibile e vincere il primo posto nella classifica del miglior giocatore.

Siete all'interno di una serie di labirinti in cui dovete distruggere cinque Militoids entro un certo tempo limite. Questa specie di robot serpente non vi spara nemmeno e quindi sembra tutto molto semplice.

In realtà non ci sono solo loro in questi labirinti, ma alieni che appena vi vedono vi sparano, ci sono trappole mortali, ci sono delle mine anti uomo e venti robot indistruttibili che vi bloccano il passaggio.

Trovare il percorso giusto all'interno di un labirinto, robot che vi impediscono di passare obbligandovi a trovare altre strade, alieni che vi sparano contro, mine e un



tempo che scorre inesorabile vi potrebbe mettere una certa ansia che nella fretta potrebbe portarvi a perdere inutilmente una delle vostre cinque vite.

Sulla carta sembra un titolo che offre una sfida davvero incredibile e interessante.

Solo tre livelli, ma ognuno è veramente difficile. L'unica cosa che siete in grado di distruggere dono dei robot blu, mentre i robot rossi in movimenti sembrano anche questi indistruttibili.

Il problema è che se quelli immobili che bloccano il percorso non succede nulla e dovete trovare un'altra strada, quelli rossi in movimento sono dei rompiscatole e sono sempre quasi in difesa dei Militoids.

Questi ultimi sono dei serpenti e vanno colpiti in testa più di una volta per distruggerli.

C'è una demo in cui il computer è bravissimo e distrugge tutti i Militoids senza nemmeno perdere una

vita. Utile per capire come si gioca.

Avete una mappa che dovrebbe aiutarvi, ma secondo me è molto confusionaria.

Una cosa importante è che il tempo scorre molto lentamente e quindi dovreste riuscire a farcela. Come detto il problema sono questi robot rossi che sono piazzati sempre nei punti strategici e vi creano un sacco di problemi

La camera non inquadra benissimo il labirinto che rimane isometrico. Avendo muri molto alti, nasconde alcune trappole (mine) che non vedete. Alcuni passaggi per questa visuale si vedono male e vi porta a perdere vite.

Sulla carta sembra molto bello e avvincente. Devo dire la verità. Non so come giudicarlo.

L'idea è buona: una misto tra Pac-Man e Berzerk, ma la difficoltà è frustrante e la demo è ingannevole perché fa sembrare tutto facile.

E' giocabile facendo attenzione, ma il tempo vi costringe a prendere decisioni affrettate.



1983, VORTEX

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

XETHAL EGG

Quando ho scelto questo titolo non sapevo che fosse il seguito di un altro gioco. Il sottotitolo è "Wings of Death II", ma nella scatola non è riportato nulla.

Il cattivo del prequel viene reintegrato nella società e diventa un bravo mago rispettato da tutti. Un giorno per sbaglio evoca la strega Xandrilia che conquista subito il suo mondo e lo teletrasporta 3000 anni nel futuro.

Per liberare il suo mondo dalla perfida strega, Sagyr, con la sua astronave deve distruggere il pianeta Metallycha dove vivono gli eredi di Xandrilia.

Rispetto a *Wings of Death* c'è stato un netto cambiamento di scenari



che ora sono di fantasia tra il mondo metallico e quello vegetale e quindi molto più colorato e forse anche più caotico.

La vostra astronave ha la capacità di acquisire nuove armi grazie ai bonus che trovate e di potenziarle ulteriormente e in più potete raccogliere anche altri bonus tipo



Smart Bomb, una corazza più resistente, fuoco automatico. Attenzione che ci sono dei bonus a forma di teschio che vi distruggono.

Grafica bellissima, ultra dettagliata e rispetto al primo gioco hanno migliorato il motore perché ora gestisce fino a 150 sprite sullo schermo senza rallentamenti. Questi sono sia astronavi che proiettili nemici e quando lo schermo si riempie di ogni cosa è davvero difficile riuscire a capire cosa sta succedendo.

Molto difficile anche al livello più facile e colpa forse il fatto che avete tantissimi potenziamenti per le armi che quando avete la più forte, prendendo una di quelle che vaga per lo schermo vi ritrovate con l'arma più debole.

Sullo schermo potete averne fino a decine e quindi le cambiate in continuazione senza nemmeno rendervene conto creando problemi perché i nemici più resistenti richiedono più colpi per essere distrutti.

I potenziamenti andavano fatti con un criterio diverso. I livelli sono lunghissimi e vi verranno i crampi alle dita. Alla fine di ciascu-



no di essi c'è un boss da distruggere. Forse sono più semplici loro che i nemici durante il livello.

Medaglia d'oro solo se usate un trainer perché la giocabilità migliora più di quanto possiate immaginare.

Hanno voluto strafare con questo seguito, ma lo hanno incasinato talmente tanto che senza trainer non arrivate nemmeno a metà primo livello. Le vite sono troppo poche e il caos sullo schermo è un po' folle.

Tecnicamente è eccellente per grafica e musica, la quantità di sprite sullo schermo senza rallentamenti, l'area di gioco più grande rispetto a *Wings of Death*.

Gold

1991, ECLIPSE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Un gioco che di fatto è uno di quelli labirintici con scale di ogni tipo per collegare le varie piattaforme e anche tubi in cui infilarsi per raggiungere altre sezioni.

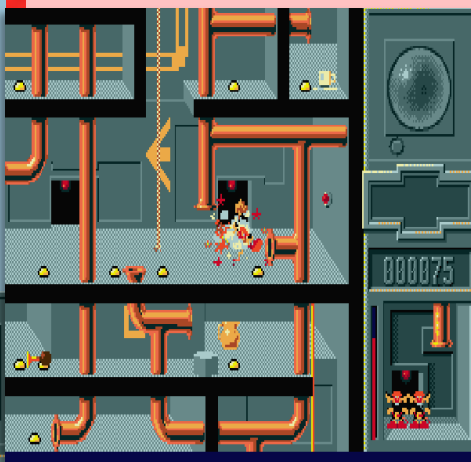
Il figlio del Re si è perso in questa strana struttura e venite inviati voi a salvarlo percorrendo appunto questi corridoi, scale, attraversando porte magiche e usando anche i tubi quando non ci sono altre soluzioni.

Ovviamente non siete da soli perché questa struttura è infestata da draghi mostruosi più o meno aggressivi che, comunque, dovete evitare per non essere divorati. Non solo queste creature, ma tante altre di ogni tipo. L'istinto è quello di fuggire da questa situazione complicata, ma ricordatevi che dovete salvare il figlio del Re.

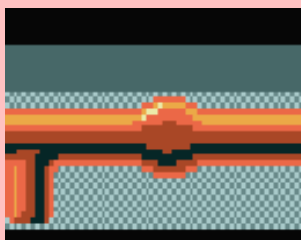


In giro ci sono quello che sembrano i semi che mangiava Pac-Man nella sua versione isometrica. Qui li potete prendere per fare dei punti.

Una cosa molto carina che voglio subito farvi notare è il sistema di cambio delle schermate che ha l'effetto flip ed è molto carino. In più ha una grafica molto da cartone animato così come alcune scene di combattimento. Quando incontrato un mostro nemico appare la nuvola con vari effetti visivi in cui vincete premendo velocemente



te il pulsante di fuoco. Se non lo fate perdete un sacco di energia.



Quando poi vi infilate nei tubi si vede il loro rigonfiamento al vostro passaggio, ma attenzione che anche i mostri fanno lo stesso e vi

inseguono. Ve ne accorgete perché nel pannello di destra appare un'animazione di una bocca vorace che cerca di mordervi. Guardando poi lo schermo vedete anche un altro rigonfiamento del tubo e segno che qualcuno vi sta dando la caccia.

E' difficile uscire dai tubi perché dovete centrare l'uscita e se avete qualcuno alle calcagna, aumenta un po' l'ansia.

Sembra che abbiate vite infinite e per ciascuna di esse tanta energia.

Un gioco che sembrava banale e invece molto carino per i tanti modi di cambiare stanze e poi questo simpatico metodo da cartone animato per i combattimenti.

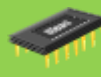
Come labirinto sarebbe noioso dopo un po' perché tutto uguale, ma questo sistema di usare le porte magiche, le funi, le scale, i tubi, lo rende diverso dal solito e quindi, almeno finché non lo finirete dovrebbe piacervi.

Bello come grafica, buon suono che riproduce i versi dei mostri e tutto il resto. Peccato che non abbia la musica.



1990, INFOGRAMES

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9-



086



512k



Trailer

DOS



LA serie Leader Board è stata un grande successo sulle piattaforme a 8-Bit e alcune a 16-Bit. Un genere di golf in 3D poligonale che era principalmente ambientato in percorsi su grandi laghi senza alberi o cespugli a delimitare le buche.

La versione "World Class" è un miglioramento rispetto al gioco originale per i tracciati che sono presi da alcuni originali esistenti e poi sono più realistici per il fatto che avete le buche in mezzo a fitti boschi con cespugli e alberi di vario tipo e anche di varia altezza che molto spesso vi impediscono di vedere dove si trova il "Green", ossia una parte del campo dove si



bene oppure meglio concentrarvi per il prossimo tiro.

Sicuramente gli effetti sonori e il parlato lo rendono più immersivo rispetto ad altri. La grafica EGA/VGA fa bene il proprio dovere con un ricco dettaglio sia del golfista sia dei percorsi.

Le regole del golf sono sempre le stesse: mandare la palla in buca facendo meno colpi possibili e in caso di un torneo tra amici vince chi realizza il punteggio più basso. E' un sistema che bisogna imparare, ma è di facilissimo apprendimento.

Le varie mazze che avete hanno una loro specifica gittata e il manuale allegato vi mostra le distanze che potete raggiungere con ogni mazza e quindi dovete sempre guardarlo per capire quale bastone è ideale per raggiungere la buca.

Purtroppo questa versione usa dei bastoni che nella realtà e nei giochi successivi sono stati rimossi perché non servono più. Manca purtroppo il bastone per quando



trova fisicamente la buca.

Questa specifica versione invece è un ulteriore miglioramento perché è la Real Sound. Avete il cinguettio degli uccelli a farvi compagnia immergendovi ancora di più all'interno di un bosco.

In più quando fate un lancio giusto o sbagliato avete una voce fuori-campo che vi dice se avete fatto

finite nella sabbia e quindi dovete trovare un'alternativa.

Per quelli che amano il Golf, questo gioco lo dovete assolutamente provare perché ha una giocabilità che forse è anche superiore al quello originale.

Ci sono tre livelli di difficoltà: Kids, Medium e Professional. I primi due non hanno problemi con il vento. Con la Professional i tiri sono influenzati dal vento e molto di più anche dal tipo di terreno.

World Class Leader Board è una versione migliorata di quella originale con una qualità grafica che migliora esteticamente i vari tracciati, suoni molto realistici per immergervi ancora di più nel gioco.

Diciamo che le buche sono molto simili l'una all'altra e può cadere nelle ripetitività, tuttavia, ci sono delle differenze nelle distanze e nella forma dei tracciati che vi invoglia a fare tutte le buche cercando di migliorare partita dopo partita.



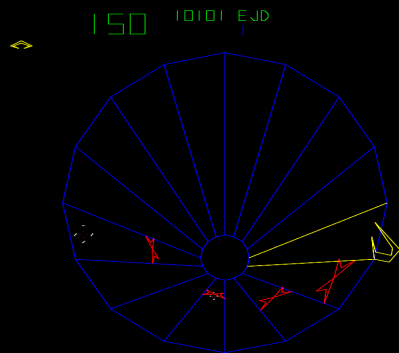
1988, ACCESS

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

SALA
GOGHI



COIN-OP



Tempest

E' un gioco vettoriale in Wireframe con visuale in terza persona in cui con la vostra astronave dovete muovervi sul bordo esterno di una griglia che punta verso il centro dello schermo con una prospettiva 3D.

Lo scopo è distruggere tutti i nemici prima che vi colpiscano loro e nei livelli più avanzati questi alieni trasportano delle armi mortali che

vanno evitate.

Tra le vostre abilità avete due SuperZap che sono una sorta di Smart Bomb. La prima che usate distrugge tutti gli alieni. La seconda solamente un nemico a caso.

Tra le altre caratteristiche del gioco c'è la possibilità di continuare a giocare ripartendo dallo stesso punto in cui siete morti e non rifare tutti i livelli fatti (ce ne sono 99). Questa funziona si attiva solo se ripartite entro 30 secondi.

Difficile perché vi spostate molto velocemente sulla griglia che si riempie velocemente di proiettili, trappole mortali e anche quando pensate di essere al sicuro venite colpite da proiettili di nemici ormai distrutti.

Ha un grande fascino per questa grafica vettoriale veloce che nel 1981 sembrava fantascienza.

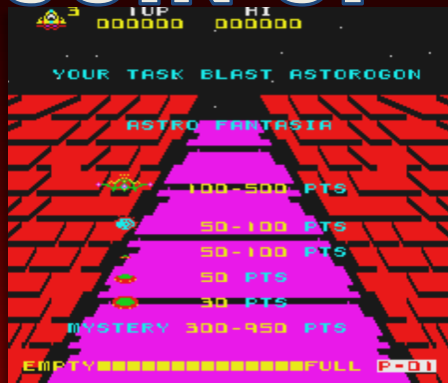
Gold

1981, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



COIN-OP



Astro Fantasia

Uno sparattutto a scorrimento verticale che assomiglia molto a *Galaga* con alcune importanti differenze.

Lo sfondo è cinematografico perché sembra che voliate sopra un'enorme astronave e potete spostarvi ovunque tranne che nello spazio nero.

Nella parte alta dello schermo c'è un'astronave madre che non potete distruggere e dovete aspettare che vi lanci contro i suoi piccoli ufo.

Un gioco del 1981 che annovera tra le sue caratteristiche la scalatura dei nemici perché pur in uno pseudo 3D funziona molto bene e decisamente realistico.

Dovete affrontare varie ondate di nemici e alla fine dovete affrontare direttamente l'astronave madre con una bellissima sequenza in cui lo sfondo scorre e vi porta di fronte ad essa.

L'arcade usa una cassetta per caricare e ci mette parecchio a farlo, ma ne vale la pena.

C'è un problemino. Lo sfondo rosso crea problemi con gli ufo rossi e il loro colpi alle volte si confondono con le parti nere dello sfondo. Dopo un po' di pratica diventerete più abili.

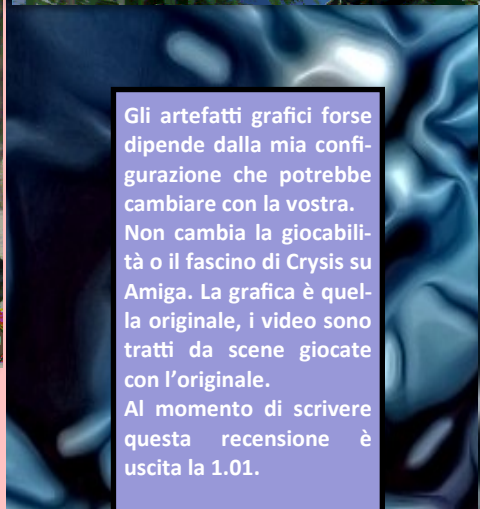
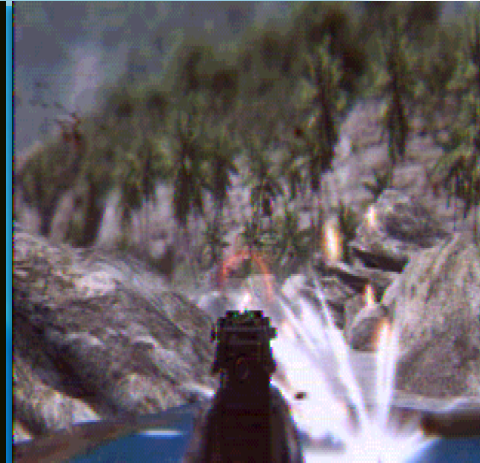


1981, DATA EAST

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

GIUCHI

R E C E N T I



WOW

Gold

2024, LIFESCHOOL

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

Davvero? E' uscito per Amiga? E' uno scherzo di aprile fatto ad Agosto?

Crysis è uscito anche su Amiga, ma realizzato amatorialmente usando principalmente il programma CanDo per la sua realizzazione e poi usando le scene di intermezzo prese dal gioco e convertite in HAM. Per la grafica del gioco l'autore ha usato vari programmi.

Non è stato preso il sorgente del gioco e riscritto per Amiga per avere l'FPS che tutti conosciamo. Il gioco o meglio una demo prototipo è stato creato come un semi laser game.

Quando avviate il gioco avete tre icone: Quickmenu, Menu e Crysis. La prima avete delle opzioni (un po' spartane e inizialmente non tanto comprensibili) per modifica-

statica in cui dovete uccidere i nemici che cambiano di numero in base alla difficoltà scelta e dovete in stile *Operation Wolf* sparare ai nemici (è una versione ancora Work in Progress) e in questa versione 1.00 ci sono ancora problemi grafici. I nemici da colpire sono degli artefatti di colore verde, ma



comunque ben visibili.

Una volta sconfitti si avvia un'altra sequenza che serve per collegare ogni azione di combattimento. Non sono scene di intermezzo, ma scene di gioco registrate dalla versione PC e convertite in HAM. Funziona molto bene ed è molto bello perché unisce le varie scene statiche in maniera credibile e vi sembrerà di giocare a Crysis su Amiga.

Demo, semi Laser Game, clone di Operation Wolf non importa. Crysis ha un effetto che vi porterà a giocarlo fino a terminarlo. E poi a rigiocarlo cambiando la difficoltà e le altre opzioni per farvelo durare il più possibile.



re la difficoltà e il tipo di puntatore per il mouse; Con Menu partite direttamente dalla schermata dalle opzioni del gioco; Con Crysis saltate ogni cosa e avviate la prima sequenza di intermezzo che vi porta in mezzo all'azione.

L'azione di gioco è una schermata

**RECENSIONI
BREVI**



POLICE FORCE II

E' un clone di *Operation Wolf*, che rimane il titolo di riferimento (ma anche *Predator II*) in cui come agente di polizia dovete sgominare una banda di criminali.

La visuale è in prima persona in cui vedete solo il mirino sullo schermo.

Del gioco esiste un manuale che spiega un po' la trama, ma non sono mai riuscito a trovarlo.

Avete solo una vita con una buona dose di energia. Dovete uccidere tutti i nemici che hanno un contatore rappresentato da un'icona in basso a sinistra. Ognuna di quelle rappresenta un certo numero di nemici.

Avete munizioni limitate e tre Smart Bomb. In giro trovate rifornimenti di energia e proiettili, ma non le bombe.

Trovate, tuttavia, delle mine sul terreno che se colpite uccidono tutti i nemici.

Bel gioco, giocabile con il joystick perché lo scorrimento è lento e i nemici non sono esageratamente assatanati.



[Trailer](#)

MSX 2



2007, YEMANI SOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	8



POLICE FORCE

Ecco il primo gioco della serie che è uscito su MSX1.

La trama è che un edificio è stato invaso da una gang e voi, come poliziotto, dovete uccidere 20 nemici con i vostri 40 proiettili.

Dato che tutta l'azione si svolge all'interno di questo palazzo avete delle frecce direzionali che vi indi-

cano dove andare a cercare questi criminali.

La meccanica di gioco è di uno sparatutto in prima persona in cui usate un mirino sullo schermo. Non assomiglia a *Operation Wolf* con nemici che arrivano da ogni parte. Qui dovete andare a cercare quelli appostati alle finestre e non sprecare colpi. Avete 2 colpi per ogni nemico. Se ne sprecate di più per qualcuno rischiate di non averne più per il ventesimo criminale.



[Trailer](#)

MSX



2006, YEMANI SOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	6
GLOBALE	7+

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

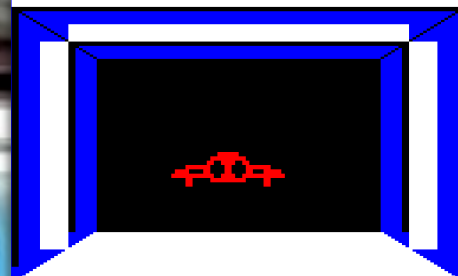
- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





L'Arcadia 2001 era una Console di seconda generazione a 8-Bit che fu distribuita da Emerson Radio Corp (In Italia era invece conosciuta come **Leonardo** e distribuita da GIG).

Malgrado il suo successo non riuscì a vendere molto e viene considerata un flop completo. E' tornata in auge grazie agli appassionati di Retrogaming.

Il gioco in questione è uno sparatutto in prima persona in uno scenario pseudo 3D in cui senza un mirino sullo schermo dovete distruggere i nemici. Questa parte non è quella principale perché il vostro vero scopo è quello di costruire una stazione spaziale entro due minuti perché subito dopo arrivata una tempesta spaziale che vi uccide.

Sullo schermo ci sono dei pezzi che vanno assemblati nel modo corretto e non potendolo fare voi stessi direttamente dovete lanciare un drone che va a prendere i pezzi.

Nel frattempo i nemici non vo-

gliono che la costruiate e quindi cercheranno a tutti i costi di distruggere questo drone.

La parte sparatutto è quella secondaria o meglio quella di difesa



dei droni.

Appena iniziate a giocare i nemici vi attaccano subito anche prima che possiate lanciare i droni, ma questo fa parte del gioco e sarebbe stato troppo banale. Avete uno scanner manuale (nel mio caso ho usato il tasto "Z") che vi mostra il tipo di nemico che avete sullo schermo, la sua posizione e anche il tempo che vi rimane per costruire la stazione spaziale.

Quando lanciate il drone (tasto "X") controllate entrambe le navi con lo stesso controller. Dovete prendere i vari pezzi della stazione spaziale in ordine e metterli insieme. Contemporaneamente dovete distruggere gli alieni che per l'occasione sparano delle bombe.

A parole è un po' difficile da spiegare come funziona, ma diventa subito molto ben comprensibile. Molto bella anche la sequenza di lancio del drone.

2 minuti sembrano tanti, ma in realtà sono pochi perché la sequenza di lancio dura qualche secondo. Dovete cercare nello spazio i vari pezzi, prenderli, difendere il drone. Se questo viene distrutto, perdete altri secondi per lanciarne un altro.

Un gioco che vi raccomando per riscoprire questa Console.

Gold



1982, EMERSON

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+



nuotare.

La grafica è fatta bene soprattutto di voi con una bella animazione delle ali. Anche i paesaggi pur quasi tutti uguali cambiano nei vari livelli e la grafica isometrica funziona bene.

Un buon titolo che comunque risente parecchio dell'influenza di Zaxxon.

Un'antica leggenda vecchia di 30 secoli narra la storia di alcuni ladri che derubarono le antiche piramidi egiziane di tutti i loro tesori e con i cammelli fuggirono nel deserto. Una tempesta di sabbia li colse di sorpresa uccidendoli tutti e sparpagliando i tesori in giro per il territorio.

Oggi questi tesori sono ancora lì per essere presi, ma sono protetti dalla fauna che si è molto evoluta in creature strane e volanti in grado di sparare e uccidervi. Alla fine di ogni livello dovete affrontare un boss che è sempre lo stesso: un'enorme sfinge.

Come ogni sparatutto avete vari bonus per potenziarvi e darvi una possibilità in più per poter recuperare quanto più oro possibile.

E' un clone di *Zaxxon*, con la stessa visuale isometrica in cui potete alzarvi e abbassarvi di quota e anche atterrare per poter prendere i potenziamenti.

Non è detto che un clone di un gioco di successo possa essere

migliore dell'originale, ma non è detto che la copia non sia addirittura meglio.

Mi sono dimenticato di dire che non siete un aereo o un'astronave spaziale moderna, ma



un enorme uccello che spara frecce.

I potenziamenti, i bonus per i punti e le gemme da raccogliere sono sul terreno e quindi dovete atterrare e camminare per prenderli.

Attenzione che se scontrate un qualunque edificio perdete una delle vostre cinque vite. Se incontrate dei fiumi o dei laghi potete

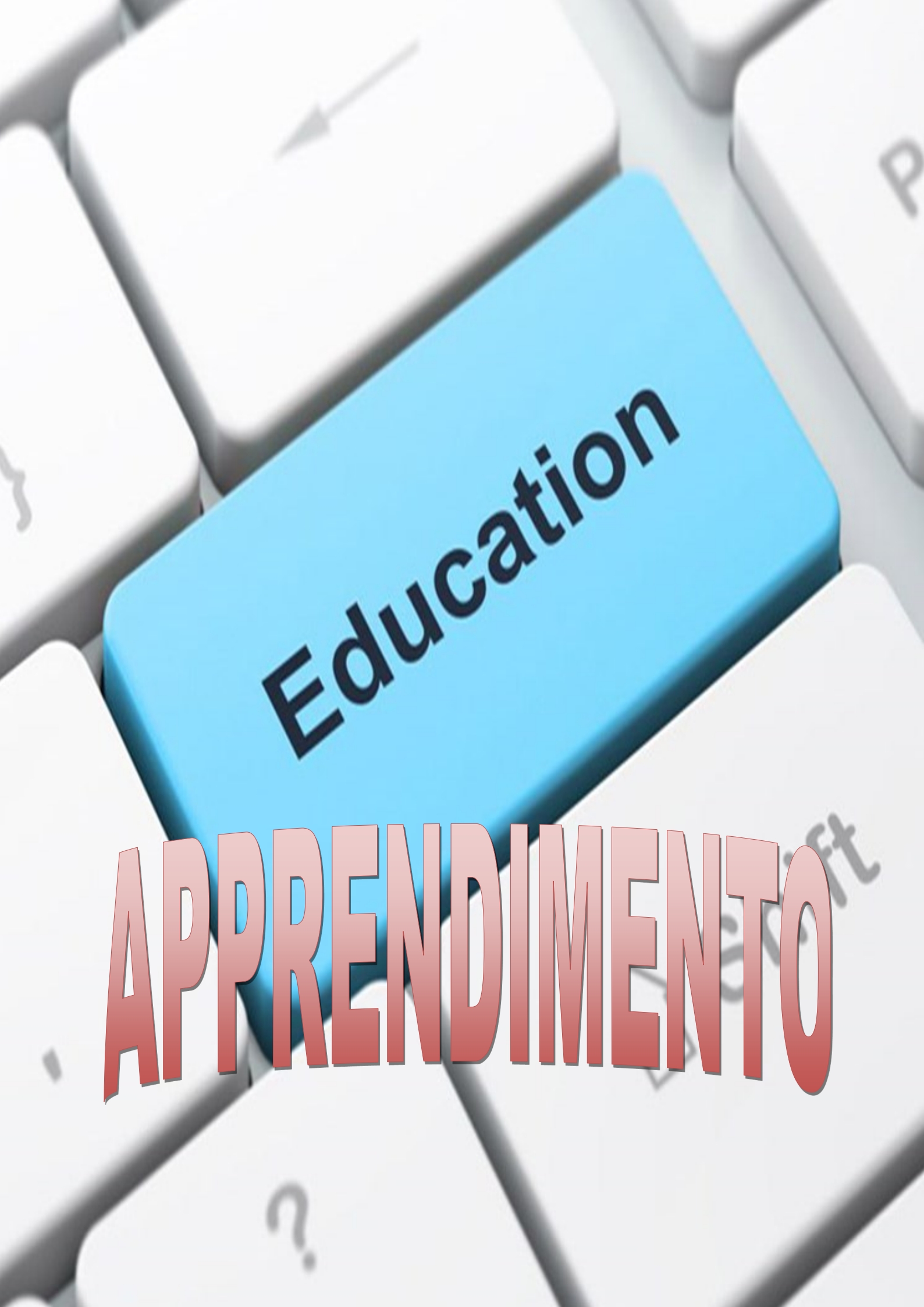
Come clone funziona bene e riporta in auge il classico Zaxxon rivisto e corretto in Desert Falcon. Molto giocabile perché grazie alle varie altitudini potete evitare i nemici, atterrare per prendere bonus e gemme. Consigliato.



1987, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating a clean and professional look.

Education

APPENDIMENTO



Trailer

ZX SPECTRUM



Un educativo divertente per tutti, dal più piccolo al più grande perché aiutando i vostri figli vi rimettete alla prova pure voi.

Sono i programmi meglio riusciti perché sono molto ben ottimizzati e le risorse del computer/console sono sempre sfruttate al massimo.

next letter?

bus
B

press ENTER for game

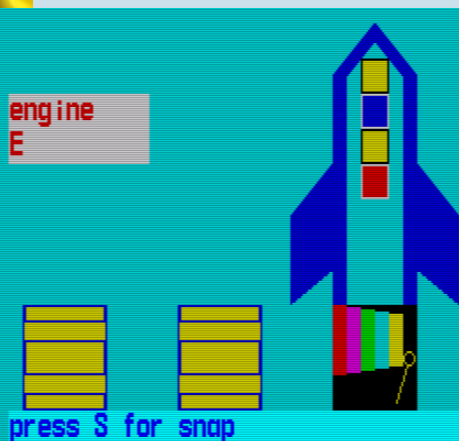
E' un educativo per bambini dai 4 agli 8 anni ed è basato sull'insegnamento e approfondimento per riconoscere parole, l'alfabeto e le immagini. Possono farlo da soli a casa, ma meglio se affiancati dai genitori che possono divertirsi anche loro.

Ci sono due esercizi: il primo è una lezione per riconoscere disegni e lettere. Vi viene chiesto di inserire una lettera della tastiera e viene disegnato un oggetto con quella che avete scelto.

Il secondo esercizio è un gioco nel quale dovete caricare un razzo spaziale con degli oggetti giusti. Vi vengono mostrati dei disegni con il loro nome. Se è giusto dovete caricarlo nel razzo. Se è

sbagliato non dovete fare nulla e aspettare il prossimo disegno. Purtroppo avete pochissimo tempo per riconoscere l'oggetto e premere il tasto.

I disegni si ripetono e prima o poi vengono associati bene con le parole. Ci vuole un po' di pazienza. Quando il razzo è caricato decollate.



next letter?

apple
A

press ENTER for game

Se premete il tasto con un oggetto sbagliato perdete quello che avete messo in precedenza e quindi la fine del gioco si allunga.

Questo gioco serve per, in pochissimi secondi, associare la parola giusta al disegno che vedete. Questi ultimi sono disegnati molto bene e quindi con un po' di pratica riuscirete a terminare il gioco.

I genitori sono importanti perché a 4 anni, ma anche 8 certi oggetti non sono facili da comprendere o associare bene.

Un buon educativo per imparare a riconoscere le parole, l'alfabeto e associare i disegni a queste ultime.

Dopo una fase di insegnamento molto semplice si passa al gioco in cui sembra facile per un adulto, ma attenzione che non lo è perché potreste scoprire che non va sottovalutato.

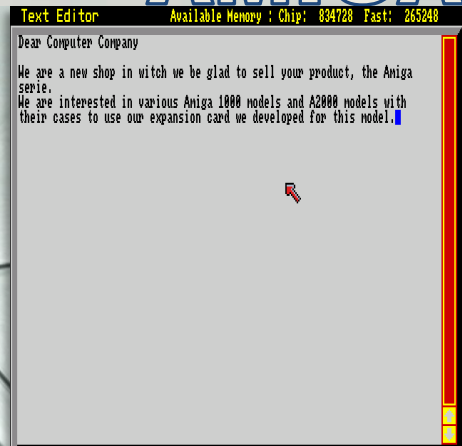
An isometric illustration on a brown background featuring various electronic and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a laptop is shown with a hand cursor pointing at its screen. To the left of the laptop is a camera. Below the laptop is a floppy disk and a crossed wrench and screwdriver. To the right of the laptop is a microphone. Above the laptop is a magnifying glass over a padlock icon. To the right of the laptop is a square icon with a square inside, a magnifying glass over a plus sign, and a power button. A network cable is plugged into a wall outlet on the right. Wires connect many of these devices, creating a complex network. The text 'Multimedia', 'Grafica', 'Ufficio', and 'Hardware' is overlaid in large red letters.

Multimedia

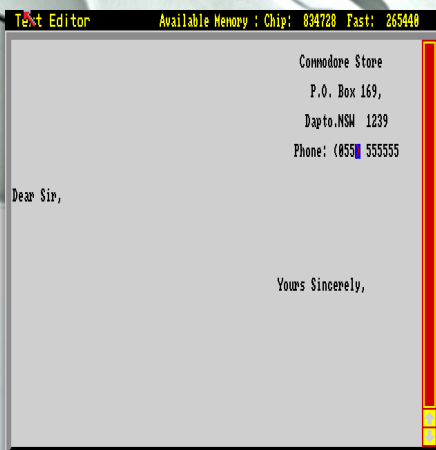
Grafica

Ufficio

Hardware



Il nome del programma forse trae un po' inganno perché non è una suite da Ufficio, ma ci sono gli elementi di un ufficio. Non avete un Word Processor, ma solo un editor di testo e poi la gestione degli indirizzi. Non è un simulatore della vita di un impiegato in un ufficio, ma vi immedesima in una particolare attività che potresti essere chiamato a svolgere. Non usare metodi moderni per scrivere documenti, ma ad un semplice editor di testo. Quest'ultimo ha tutte le limitazioni quelli degli anni 90. E' molto semplice e di facile usabilità con un comodo menu a tendina. L'editor ha una sola macro che è stata creata per scrivere lettere commerciali. Io l'ho scritta così inventandomela, ma potete usare la macro integrata per fare qual-



cosa di più serio e anche per qualche attività commerciale realmente esistente.

Il manuale è un file di testo che potete caricare direttamente dall'editor ed è importante per capire come funziona la gestione degli indirizzi.

Non mi funziona questa cosa e non capisco il motivo. In pratica come ufficio dovete crearvi una lista di contatti con altre aziende per facilitare le transazioni e varie interazioni. Stessa cosa per gestire i vari appuntamenti della vostra azienda.

Purtroppo, a parte, l'editor non c'è verso di caricare o creare nuovi indirizzi. Il programma vi permette di creare, ma in realtà non fa nulla.

Quando poi entrate nei vari "book" il programma non vi fa più uscire e dovete resettare.



Un programma molto valido per gestire un ufficio con un editor di testo semplice ma funzionale e poi la gestione dei vari indirizzi e quelli per gli appuntamenti.

E' zoppo perché a parte l'editor non funziona o meglio carica le varie parti, ma non si riesce a creare nuovi database

Volume 10, Numero 9
Settembre 2024

REV'N'GE!

Top 3



Lethal Xcess

XLETHAL
XCESS

CRYSIS

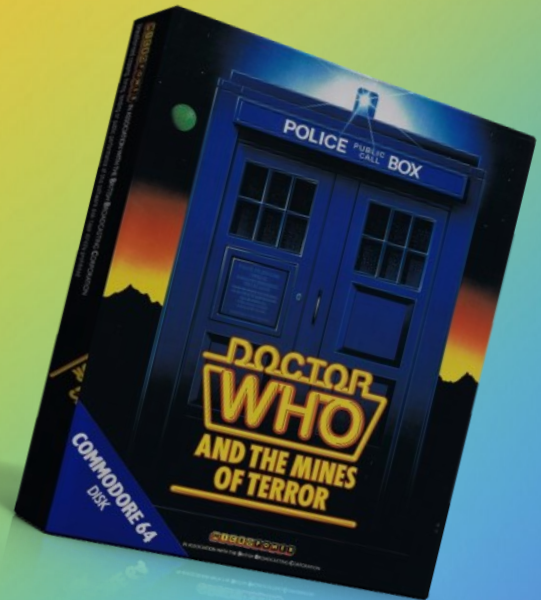
CRYSIS

Desert Falcon

DESERT FALCON

TWO PLAYERS
NOVICE STANDARD ADVANCED EXPERT
ONE PLAYER
© ATARI 1987

Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
DOCTOR WHO AND THE MINES OF TERROR	COMMERCIALE	Delle voci di corridoio dicono che Micro Power abbia investito un sacco di soldi nello sviluppo di questo gioco che ha contribuito al suo fallimento. Tutto il denaro fu speso per la versione ZX Spectrum che non venne mai pubblicata.
LETHAL XCESS	COMMERCIALE	Il gioco avrebbe dovuto essere sviluppato da Bonespark anche su Commodore 64, ma dato che lo sviluppo avrebbe impiegato più di un anno non erano in grado di finanziarlo. Dello sviluppo rimangono alcune mappe grafiche del primo livello e la musica del gioco. C'è pure il codice sorgente, ma nessuno sa dove sia finito.
WORLD CLASS LEADER BOARD	COMMERCIALE	Ci sono tante, forse troppe versioni per PC perché hanno tentato di risolvere alcuni bug e per aggiungere delle caratteristiche supplementari. La versione Real Sound ha un messaggio segreto che viene letto dal PC-Speaker se premete "Info" nella schermata principale (non nel menu principale).
TEMPEST	COMMERCIALE	Tempest avrebbe dovuto uscire su Atari 2600 e 5200, ma entrambe le versioni furono cancellate anche se nel catalogo giochi del 5200 del 1983 viene riportato come esistente.
DESERT FALCON	COMMERCIALE	Era uno dei giochi dei "Fabulous Eleven" distribuito per il lancio dell'Atari 7800

COSA SUCCEDEVA NEL 2005?

DATA

EVENTI

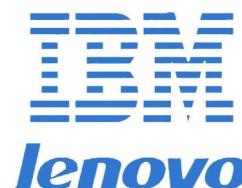
2005

Risalendo all'era degli hobbisti dell'informatica personale degli anni '70, Arduino nasce come progetto dell'Interaction Design Institute di Ivrea, Italia. Ogni scheda Arduino delle dimensioni di una carta di credito era composta da un microcontrollore economico e da connettori di segnale che rendevano gli Arduino ideali per l'uso in qualsiasi applicazione di connessione o monitoraggio del mondo esterno.



2005

Quasi un quarto di secolo dopo che IBM lanciò il suo PC nel 1981, era diventata semplicemente un altro attore in un mercato affollato. Lenovo, il più grande produttore cinese di PC, acquistò l'attività di personal computer di IBM nel 2005, in gran parte per ottenere l'accesso alla linea di computer ThinkPad di IBM e alla forza vendita. Lenovo divenne il più grande produttore di PC al mondo con l'acquisizione, acquisendo in seguito anche la linea di computer server di IBM.



2005

Chiamato così in onore dello Space Shuttle che si ruppe durante il rientro, il supercomputer Columbia è una parte importante del ritorno della NASA ai voli spaziali con equipaggio dopo il disastro del 2003. Il Columbia è stato utilizzato nell'analisi dei veicoli spaziali, incluso lo studio del disastro del Columbia, ma anche nell'astrofisica, nel meteo e nella modellazione oceanica.



2005

Il veicolo autonomo "Stanley" dello Stanford Racing Team vince la "Grand Challenge" DARPA del 2005 tenutasi vicino a Las Vegas. Guidando autonomamente su un percorso desertico fuoristrada lungo 175 miglia, la Volkswagen Touareg R5 ha terminato la sfida in meno di 7 ore senza alcun intervento umano, ben prima del limite di tempo di 10 ore.



RECENSIONI #162

Docster's Digger (2019, Commodore 64)
Doctor Who and the Mines of Terror (1986, Commodore 64)
The Game of Dragons (1985, Amstrad CPC)
Gates to Hell (2006, Amstrad CPC)
Decathlon (1984, TRS-80 CoCo)
Android Two (1983, ZX Spectrum)
Lethal Xcess (1991, Amiga)
The Toyottes (1990, Atari ST)
World Class Leader Board (1988, DOS)
Tempest (1981, Coin-Op)
Astro Fantasia (1981, Coin-Op)
Crysis (2024, Amiga)
Police Force (2006, MSX)
Police Force II (2007, MSX2)
Space Mission (1982, Arcadia 2001)
Desert Falcon (1987, Atari 7800)
The Office (1990, Amiga)
A.B.C... Lift-Off (1983, Longman)

LE ALTRE VERSIONI

DOCTOR WHO AND THE MINES OF TERROR:

BBC Micro (1985, Micro Power)
Amstrad CPC (1986, Micro Power)

ANDROID TWO:

Commodore 64 (1984, Ocean)
Amstrad CPC (1984, Vortex)

LETHAL XCESS:

Atari ST (1991, Eclipse)

THE TOYOTTES:

Amiga (1990, Infogrames Entertainment)

WORLD CLASS LEADER BOARD:

Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum (1987, U.S. Gold)
Apple II (1987, Access Software)
DOS, Amiga, Amstrad CPC (1988, U.S. Gold)
Macintosh (1988, Access Software)
Game Gear (1991, SEGA Enterprises, Ltd.)
SEGA Master System (1991, U.S. Gold)
Genesis, Acorn 32-Bit (1992, U.S. Gold)
iPhone (2012, Elite Systems)

TEMPEST:

BBC Micro, Electron (1985, Superior Software)
ZX Spectrum, Amstrad CPC (1987, Electric Dreams Software)
Atari ST (1989, Atari Corporation)
Windows, Xbox (2010, Microsoft Corporation)
Browser (2010, Atari Inc.)
AntStream (2010, Atari Interactive, Inc.)

CRYSIS:

Windows (2007, Electronic Arts)
Xbox 360, Playstation 3 (2011, Electronic Arts)

DESERT FALCON:

Atari 2600 (1987, Atari Corporation)
Atari 8-Bit (1989, Atari Corporation)
Windows, Xbox 360 (2010, Microsoft Corporation)
Plex Arcade (2021, Atari Interactive, Inc.)
Antstream (2022, Atari Interactive, Inc.)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102, 113)
- Barbarian (102, 113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Battle Valley (148)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125, 142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Final Fight (146, 147)
- Flight Simulator (146)
- Flight Simulator II (146)
- Flight Path 737 (147)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99, 144)
- Frontier: First Encounters (146)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104, 133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
- Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
- Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96, 114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94, 134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)
- Pac-Land (141)
- PC Globe 4.0 (115)
- PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

COMMODORE 64

